

MEMORY STICK™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick™ into the Memory Stick™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick™ or any Memory Stick™ containing previously saved Everybody's Tennis™ data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick™ before commencing play.

NOTE: the minimum amount of free space required to save Everybody's Tennis™ data may vary depending on the capacity of the Memory Stick™ inserted.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

NOTE: Everybody's Tennis™ supports Ad Hoc Mode and Game Sharing only. For further info, please see the Tennis With Everybody section outlined later in this manual.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, , , ,  etc. are used to denote the direction of the directional buttons and the analog stick unless stated otherwise.

USING MENU SCREENS

Press the , ,  or  directional buttons to highlight an option, then press the  button to confirm. To return to the previous menu screen, press the  button. To access additional options, press the  button or the  button.

MATCH CONTROLS

	Move character/Select shot placement
	Topspin shot/Spin serve
	Slice shot/Slice serve
	Lob shot/Flat serve
START button	View scorecard/Pause
SELECT button	Change camera view

MAP CONTROLS

	Move character
	Talk/Search
	View Commands Menu
	Turn camera left
	Turn camera right

THE GAME SCREEN



TITLE SCREEN

NEW GAME

Start your stellar tennis career from scratch. Enter your chosen name via the virtual keyboard and the Install Game Data Screen will be displayed. Installing additional game data to Memory Stick™ is entirely optional, but if you choose to do so you'll experience reduced loading times*. Select "Yes" or "No" and the Main Menu will be displayed.

*To install game data, you'll need at least 340MB of free space on your Memory Stick™.

CONTINUE

Return to the courts and rejoin Everybody's Tennis™ where you last left off. Press the X button and the Main Menu will be displayed.

MAIN MENU

TENNIS FOR ONE

Choose between two single player game modes. Story Mode will whisk you away on a whirlwind tennis tour that spans the globe. Exhibition Mode lets you select an individual opponent and court for a one-on-one match that'll build up your skills.

STORY MODE

Press **↑**, **↓**, **←** or **→** to move around the World Map and press the **X** button to select a location. When you arrive at your chosen location, use the Map Controls listed earlier in this manual to move around and interact with interesting new characters. Press the **△** button at any time to view the Commands Menu and change your character and costume, to save your progress or to visit the Everybody's Tennis™ Shop.

As you explore each area and make new friends, different characters will challenge you to a tennis match. If you win these challenges, you'll complete the stage and move to a new location on the World Map.

THE MATCH SETTINGS SCREEN

Before each match begins, the Match Settings Screen will be displayed. Check out the rules for the upcoming match and your opponent's stats, then select "Play A Match". The Character Selection Screen will be displayed, offering the following options:

Character

Use the directional buttons to select a character and press the **△** button to create or choose a new costume.

Stats

Review your stats and press the **□** button to switch between a right-handed or left-handed playing style.

Racket

Press the **L** button or the **R** button to switch between available rackets.

Equipment LV

The equipment you acquire along the way will affect the overall level of your stats. Keep collecting new equipment to boost your power, control, speed, impact and stamina.

After adjusting these options, choose a new umpire or change the number of games and sets in a match and you're ready to go.

PLAYING DOUBLES

Sometimes, you'll get challenged to a game of doubles and the Partner Selection Screen will be displayed. Simply select your computer-controlled partner from the on-screen list, then hit the court as a temporary duo.

THE SCORECARD

Press the **START** button during a match to pause the action and view your scorecard. Press the **O** button to resume the match or press the **SELECT** button to end it.

AFTER THE MATCH

If you've defeated an opponent with a higher tennis tier, your own ranking will increase by one level. But if you've lost to an opponent with a lower tennis tier, your ranking will drop by one level. All players begin at Tennis Lv 5 and will rise or fall according to their success rate.

After every match, your loyalty level will receive a boost. Steadily build up your loyalty to enhance your natural tennis abilities. If you've just won a match, you'll also clock up some points. Save up your points to buy essential new equipment in the Everybody's Tennis™ Shop.

EXHIBITION MODE

Play a match against any character you like. Select your opponent and choose to play a game of singles or doubles. Set the difficulty level to easy, normal or hard, choose your character and costume and the Confirm Settings Screen will be displayed.

CONFIRM SETTINGS SCREEN

Press the **□** button to view Player Info for yourself and your opponent. Press the **L** button or the **R** button to switch between tennis courts. Select "Match Settings" to view and adjust a range of options – for example, to choose a new umpire or to change the number of games and sets in a match.

TENNIS WITH EVERYBODY

Set up multiplayer matches for up to four players via Ad Hoc Mode.

PLAY A MATCH

CREATE A ROOM

If you're the host, adjust a wide range of match settings and choose a character, then press the **X** button to confirm. The following on-screen message will be displayed: "A match room has been created. Other players can now enter this room". When other players enter the room, they must select a character and wait. When all players are ready, highlight "Begin Match" and press the **X** button to confirm.

SEARCH FOR ROOMS

A list of currently available match rooms created by other players will be displayed. Choose a specific room and select "Join" to enter it.

GAME SHARING

Share a game of Everybody's Tennis™ with a friend who doesn't own it yet. To activate Game Sharing, follow these steps:

- Turn the PSP™ system's WLAN switch on.
- Via the XMB™ Menu, select "Settings", then "Network Settings", "Ad Hoc Mode" and "Automatic".
- If players are unable to connect, ensure that all PSP™ systems are on the same channel; choose between "Ch 1", "Ch 6" or "Ch 11".
- Once connected, keep all PSP™ systems within 10 metres of each other.

Sending A Game

- The following on-screen message will be displayed: "Use Game Sharing?". Select "Yes".
- Wait for the receiving player to submit a request.
- When the request arrives, follow the on-screen messages until the necessary game data is sent. Press the **X** button to access the Create A Room Screen. Adjust the match settings and select "Done".

Receiving A Game

- Via the XMB™ Menu, select "Game" and then select "Game Sharing". Your PSP™ system will automatically search for another PSP™ system to receive data from.
- Select a PSP™ system to receive data from and submit your request. When your request is accepted, the data transfer will begin.
- When the data transfer is finished, the Everybody's Tennis™ Sharing Version will start automatically.
- Select "New Game" via the Title Screen and select a room to begin playing a match.
- In the future, you can return to the Everybody's Tennis™ Sharing Version quickly and easily via the XMB™ Menu – simply select the  icon and then select the Memory Stick™ option.

If you feel like you're getting lost, just highlight and select "How It Works" to read about the Game Sharing process in more detail.

NOTE: to receive the Everybody's Tennis™ Portable Sharing Version, you'll need at least 59MB of free space on your Memory Stick™.

TEAM UP

Play a cooperative doubles match with another player in Story Mode or as a doubles partner in Exhibition Mode.

- If you're the player in Story Mode or Exhibition Mode, select the Friend Icon via the Select Partner Screen.
- If you're the player who wishes to join in, select Team Up from the Tennis With Everybody option. When the player requesting your assistance is displayed on-screen, press the  button.
- The player already in Story Mode or Exhibition Mode can now select the newcomer as a partner.

MATCH HISTORY

Press the , ,  or  directional buttons to view your detailed performance stats for all Tennis With Everybody matches. Press the  button or the  button to switch between options and press the  button to confirm.

COSTUME

Give your on-court character a flashy new look. Press the  button to start choosing from a wide range of shirts, shorts, tracksuits and hats.

SHOP

Use the points you've won to buy some extra gear, from essential equipment like a racket or a rucksack right down to novelty accessories like a bright red clown's nose.

STATS

Check your stats regularly to get a good overview of your performance. How many service aces and forehand shots have you sent over the net? How many medals have you won? This is the place to find out.

OPTIONS

Review and adjust a range of gameplay options. If you didn't choose the Install Game Data option via the New Game option, you can always select it here. Remember: you'll need at least 340MB of free space on your Memory Stick™.

TEACH YOURSELF SOME TENNIS!

You don't need to be a showboating professional to play Everybody's Tennis™, but you do need to master some basic principles if you want to make it to the top.

HITTING THE BALL

The first step to tennis greatness is learning how to hit a tennis ball. When the ball comes your way, position yourself close to where you think it'll land. Surrounding you at all times are four corners of a transparent square: this square shows you how far your forehand and backhand will reach. Make sure the ball lands within this square before you hit it, or you'll probably miss your shot.

SHOT PLACEMENT

Just before you return the ball, a red "shot target" will appear on your opponent's side of the court to give you an idea of where your shot will land. You can change the direction of your shot by pressing , ,  or  at the exact moment that you hit the tennis ball. If you don't give your shot a direction, it will travel straight ahead.

CHOOSING THE RIGHT SHOT

It will be difficult to win points if you don't vary your shots. Watch your opponent closely and unleash the right shot at the right time.

TOPSPIN

Press the **X** button to execute a fast shot with a high trajectory and strong bounce.

SLICE

Press the **O** button to perform a slower shot at a lower angle and your opponents will find it harder to return.

LOB

Press the **△** button to hit a very high, slower shot that will land behind your opponents if they come too close to the net.

DROP SHOT

Press the **X** button and press **↑** at the same time to perform a drop shot. Drop shots will land at the front of your opponent's court, but can easily hit the net.

VOLLEY

Hitting the ball before it bounces will result in a volley. Volleys are powerful shots that can be varied: press the **X** button for a fast volley, press the **□** button for a slower volley and press the **△** button for a lob volley.

RISING SHOT

Press the **X** button to execute a rising shot. A rising shot is even stronger than a topspin shot and can only be achieved when you hit the ball with perfect timing. For more info, please see "Get The Timing Right" later in this manual.

SMASH

A smash is a devastating shot that's very difficult to return. When you get the opportunity to hit a smash, a yellow circle will appear on your side of the court. Press the **X** button when you're inside this yellow circle to unleash a blistering smash shot.

CHARGE SHOT

If you can predict where the ball will land, run to that position on the court and stand still. The longer you stand still, the more your shot will "charge up" – so that when you finally return the ball, it will fly back at your opponent with supercharged accuracy.

DASH SHOT

If you try to hit the ball when it's just out of your reach, you'll jump into a dash shot. Dash shots have little control, but might just get the ball back over the net.

GET THE TIMING RIGHT

You may have picked the best shot, but is your timing going to spoil it? If you hit the ball early when it's too far in front of you, it'll veer away to the left. If you hit the ball late when it's too far behind you, it'll slant away to the right*. Watch out for on-screen icons that will rate your timing: a tortoise means you're hitting too slowly, a hare means you're hitting too fast and a musical note means you're hitting shots perfectly.

Also, pay close attention when you hit the ball back into your opponent's court. To the left and right of the red shot target you'll see pink and green shading. The pink area is where the ball will land if hit early; the green area is where the ball will land if hit late. These colour signals will help you to time some exquisite shots, but you'll need split-second reactions to take advantage of them.

*That's if you're a right-handed player, by the way. The opposite will apply if you're playing left-handed. You can easily become a left-handed player via the Character Selection Screen.

TENNIS SCORES

In a game of tennis, the scoring system works like this:

No points	Love
One point	15
Two points	30
Three points	40

GAME, SET AND MATCH

- The serving player will change with every game.
- Secure four points to win the game.
- When players have the same number of points from 40-40 (three points on each side) onwards, the score is termed "Deuce".
- Win a point during Deuce to gain the "Advantage" and then win the next point to win the game.
- Win a specified number of games to take the set.
- Win a specified number of sets to win the match.

TIEBREAKER RULES

- To win a set, you need to defeat your opponent by a two-game margin. So in a four-game match, you have to win by 4-2 or more.
- If you reach the final game with the same number of victories each, a tiebreak ensues. In a four-game set, this occurs if the game count reaches 4-4.
- In a tiebreak, points are counted 1, 2, 3, etc – and the first player to win seven points or more by a two-point margin takes the set.

SERVICE RULES

Serves must be hit into the service court diagonally across from the server. If the ball hits the net and falls into the service court, a "let" service is awarded and the server is allowed to retake the serve. A "fault" occurs if the ball does not land in the service court or hits the net and falls back into the server's court. A second fault is called a "double fault" and the receiver wins the point.

SENSATIONAL SERVING

- Points can be won or lost with one good serve. Perfect your technique and you'll be scoring aces in no time at all.
- Before you serve, press , ,  or  to select your shot placement.
- Press the  button, the  button or the  button to throw the ball into the air – before you hit it, you can still press , ,  or  to alter your shot placement.
- Press the  button to perform a Spin Serve; press the  button to perform a Slice Serve; press the  button to perform a Flat Serve (once you've unlocked it, of course).

SERVICE ACES

A "service ace" is when the server wins the point because the receiver is unable to return the serve.

PLAYING STYLES

Each character in Everybody's Tennis™ can be broadly categorised into three unique playing styles. Which style will you adopt on your journey to the top?

ALL-ROUND PLAYER

An all-round player makes use of the entire court. Watch your opponent's position carefully and hit the ball where it will be hard to reach.

BASELINE PLAYER

A baseline player moves left and right along the baseline and rarely approaches the net. Hit short and long shots in an effort to outwit your opponent.

NET PLAYER

A net player stays very close to the net and returns shots aggressively. Use quick volleys and smashes to counteract your opponent's shots.

MEMORY STICK™

Pour sauvegarder la progression et les paramètres de jeu, insérez un Memory Stick™ dans la fente pour Memory Stick™ du système PSP™. Les données de jeu sauvegardées peuvent être chargées à partir du même Memory Stick™ ou de tout autre Memory Stick™ contenant des données sauvegardées d'Everybody's Tennis™. Assurez-vous que l'espace disponible sur le Memory Stick™ est suffisant avant de commencer à jouer.

REMARQUE : l'espace libre minimum requis pour sauvegarder les données d'Everybody's Tennis™ peut dépendre de la capacité du Memory Stick™ inséré.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™ Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil.

Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

REMARQUE : Everybody's Tennis™ prend uniquement en charge le mode Ad Hoc et le partage du jeu. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Tennis avec tous présentée ultérieurement dans ce manuel.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – MOUVEMENT

Dans ce manuel, , , , , etc. indiquent la direction des touches directionnelles et du pad analogique, sauf mention contraire.

UTILISATION DES ÉCRANS DE MENU

Appuyez sur les touches directionnelles , ,  ou  pour sélectionner une option, puis appuyez sur la touche  pour confirmer. Pour retourner à l'écran de menu précédent, appuyez sur la touche . Pour accéder à des options supplémentaires, appuyez sur les touches  ou .

COMMANDES DE MATCH

	Déplacer personnage/Sélectionner positionnement du coup
Touche 	Lift/Service lifté
Touche 	Slice/Service slicé
Touche 	Lob/Service plat
Touche START (mise en marche)	Afficher carte scores/Pause
Touche SELECT (sélection)	Changer la vue caméra

COMMANDES DE LA CARTE

	Déplacer personnage
Touche 	Parler/Rechercher
Touche 	Afficher le menu Command
Touche 	Tourner la caméra vers la gauche
Touche 	Tourner la caméra vers la droite

L'ÉCRAN DE JEU



ÉCRAN TITRE

N. PART.

Entamez votre carrière de tennis à son tout début. Entrez le nom de votre choix grâce au clavier virtuel. L'écran Installer données jeu s'affiche. L'installation de données de jeu supplémentaires sur le Memory Stick™ est entièrement facultative, mais si vous choisissez cette option, les temps de chargement seront réduits*. Sélectionnez « Oui » « Non ». Le menu principal s'affiche.

*Pour installer les données de jeu, au moins 340 Mo d'espace disponible seront nécessaires sur votre Memory Stick™.

CONTIN.

Retournez sur le court et reprenez Everybody's Tennis™ à l'endroit où vous avez arrêté. Appuyez sur la touche X. Le menu principal s'affiche.

MENU PRINCIPAL

TENNIS POUR UN

Faites votre choix entre deux modes de jeu pour joueur simple. Le mode hist. vous emmènera dans une tournée de tennis spectaculaire qui vous fera parcourir le globe. Le mode Tournoi vous permettra de sélectionner un adversaire individuel et un court pour faire un match un contre un qui développera vos capacités.

MODE HISTOIRE

Appuyez sur **↑**, **↓**, **←** ou **→** pour vous déplacer dans la carte Monde et appuyez sur la touche **X** pour sélectionner un endroit. Lorsque vous arriverez à l'emplacement choisi, utilisez les commandes de la carte indiquées précédemment dans ce manuel pour vous déplacer et interagissez avec de nouveaux personnages passionnants. Appuyez sur la touche **△** à tout moment pour afficher le menu Command. et modifier votre personnage et votre tenue, pour sauvegarder votre progression ou pour visiter la boutique d'Everybody's Tennis™.

Au fur et à mesure que vous explorerez chaque zone et que vous vous ferez de nouveaux amis, plusieurs personnages vous inviteront à les affronter dans un match de tennis. Si vous gagnez ces défis, vous terminerez l'étape et accéderez à l'endroit suivant de la carte Monde.

L'ÉCRAN AFFICHER MATCHS

Avant le début de chaque match, l'écran Afficher matchs s'affiche. Vérifiez les règles du match à venir et les stats de votre adversaire, puis sélectionnez « Jouer match ». L'écran Sélec. perso. s'affiche et offre les options suivantes :

Personnage

Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner un personnage et appuyez sur la touche **△** pour créer ou choisir une nouvelle tenue.

Stats

Passez en revue vos stats et appuyez sur la touche **□** pour basculer entre les modes de jeu droitier ou gaucher.

Raquette

Appuyez sur la touche **L** ou sur la touche **R** pour basculer entre les raquettes disponibles.

Nv équipement

L'équipement que vous gagnez au cours de votre parcours affectera le niveau global de vos stats. Continuez de collectionner de nouveaux équipements pour booster votre puissance, votre technique, votre vitesse, votre impact et votre endurance.

Lorsque vous aurez défini ces options, l'écran Paramètres jeu s'affichera. Choisissez un nouvel arbitre ou modifiez le nombre de jeux et de sets dans un match. Vous pouvez maintenant commencer !

JEU EN DOUBLES

Parfois, vous serez mis au défi pour un jeu en doubles. L'écran Sélection du partenaire s'affichera. Sélectionnez simplement votre partenaire géré par l'ordinateur sur la liste à l'écran, puis entrez sur le court en tant que duo temporaire.

LA CARTE SCORES

Appuyez sur la touche START au cours d'un match pour mettre en pause l'action et afficher votre carte scores. Appuyez sur la touche O pour reprendre le match ou appuyez sur la touche SELECT pour le terminer.

APRÈS LE MATCH

Si vous avez vaincu un adversaire d'un rang de tennis supérieur, votre propre rang augmentera d'un niveau. Mais si vous avez perdu face à un adversaire d'un rang de tennis inférieur, votre rang diminuera d'un niveau. Tous les joueurs commencent au Tennis niv 5 et montent ou descendent dans les rangs selon leurs réussites ou leurs échecs.

Après chaque match, votre niveau de loyauté sera boosté. Développez peu à peu votre loyauté pour améliorer vos capacités naturelles au tennis. Si vous venez de gagner un match, vous gagnerez également quelques points. Gardez vos points pour acheter de nouveaux équipements essentiels dans la boutique d'Everybody's Tennis™.

MODE TOURNOI

Jouez un match contre le personnage de votre choix. Sélectionnez votre adversaire et choisissez de jouer un jeu en simple ou en doubles. Réglez le niveau de difficulté sur facile, normal ou difficile, choisissez votre personnage et votre tenue, puis l'écran Confirm. param. s'affiche.

ÉCRAN CONFIRM. PARAM.

Appuyez sur la touche  pour afficher les Infos joueur pour vous-même et votre adversaire. Appuyez sur la touche  ou sur la touche  pour basculer entre les courts de tennis disponibles. Sélectionnez « Paramètres jeu » pour afficher et paramétrer une série d'options. Par exemple, vous pouvez choisir un nouvel arbit. ou modifier le nombre de jeux et de sets dans un match.

TENNIS AVEC TOUS

Définissez des matchs multijoueur pour 4 joueurs max. grâce au mode Ad Hoc.

JOUER MATCH

CRÉER PIÈCE

Si vous êtes l'hôte, réglez une série de paramètres de match et choisissez un personnage, puis appuyez sur la touche  pour confirmer. Le message suivant s'affiche à l'écran : « Création d'une salle de match. D'autres joueurs peuvent désormais entrer dans la salle. » Lorsque d'autres joueurs entrent dans la pièce, ils doivent sélectionner un personnage et attendre. Lorsque tous les joueurs sont prêts, sélectionnez « Comm. match » et appuyez sur la touche  pour confirmer.

RECHERCHER PIÈCE

Une liste des pièces de match actuellement disponibles, créées par d'autres joueurs, s'affiche. Choisissez une pièce spécifique et sélectionnez « Rejoindre » pour y entrer.

PARTAGE JEU

Partagez une partie d'Everybody's Tennis™ avec un ami qui ne possède pas le jeu. Pour activer le Partage jeu, suivez la procédure ci-dessous :

- Pour activer le Partage jeu, suivez la procédure ci-dessous :
- Dans le menu XMB™, sélectionnez « Paramètres », puis « Paramètres réseau », « Mode Ad Hoc » « Automatique ».
- Si les joueurs ne peuvent pas se connecter, vérifiez que tous les systèmes PSP™ sont sur le même canal : choisissez « C 1 », « C 6 » ou « C 11 ».
- Une fois la connexion établie, maintenez tous les systèmes PSP™ dans un rayon de 10 mètres les uns des autres.

Envoi d'un jeu

- Le message suivant s'affiche à l'écran : « Utiliser partage jeu ? ». Sélectionnez « Oui ».
- Attendez que le joueur recevant les données envoie une requête.
- Lorsque la requête arrive, suivez les messages à l'écran jusqu'à ce que les données de jeu nécessaires aient été envoyées. Appuyez sur la touche **X** pour accéder à l'écran Créer pièce de match. Réglez les paramètres du match et sélectionnez « Terminé ».

Réception d'un jeu

- Dans le menu XMB™, sélectionnez « Jeu », puis sélectionnez « Partage jeu ». Votre système PSP™ recherchera automatiquement un autre système PSP™ dont il recevra des données.
- Sélectionnez un système PSP™ dont vous recevrez des données et auquel vous enverrez votre requête. Lorsque votre requête sera acceptée, le transfert de données commencera. Lorsque le transfert de données est terminé, la version partagée portable d'Everybody's Tennis™ se lancera automatiquement.
- Sélectionnez « N. part. » via l'écran titre et sélectionnez une pièce pour commencer un match.
- À l'avenir, vous pourrez retrouver rapidement et facilement la version partagée portable d'Everybody's Tennis™ via le menu XMB™. Sélectionnez simplement l'icône , puis sélectionnez l'option Memory Stick™.

Si vous vous sentez perdu, sélectionnez « Utilisation » pour obtenir plus de détails sur le Partage jeu.

REMARQUE : pour recevoir la version partagée portable d'Everybody's Tennis™, vous devez disposer d'au moins 59 Mo d'espace libre sur votre Memory Stick™.

FORM. ÉQ.

Jouez un match en doubles avec un autre joueur en Mode Histoire ou en tant que partenaire de doubles en mode Tournoi.

- Si vous êtes le joueur en Mode Histoire ou en Mode Tournoi, sélectionnez l'icône Ami via l'écran Sélection partenaire.

- Si vous êtes le joueur qui souhaite rejoindre la partie, sélectionnez Form. éq. dans l'option Tennis avec tous. Lorsque le joueur qui demande votre aide s'affiche à l'écran, appuyez sur la touche X.
- Le joueur qui est déjà en Mode Histoire ou en Mode Tournoi peut désormais sélectionner un nouvel arrivant comme partenaire.

HISTO. MATCH

Appuyez sur les touches directionnelles ↑, ↓, ← ou → pour afficher vos stats de performance détaillées pour tous les matchs Tennis avec tous. Appuyez sur les touches **L** ou **R** pour basculer entre les options et appuyez sur la touche X pour confirmer.

TENUE

Donnez à votre personnage un nouveau look flashy. Appuyez sur la touche Δ pour commencer à faire votre choix parmi une large gamme de hauts, shorts, survêtements et chapeaux.

BOUTIQUE

Utilisez les points que vous avez gagnés pour acheter des éléments supplémentaires, de l'équipement essentiel comme une raquette ou un sac à dos aux accessoires innovants comme un nez de clown rouge vif.

STATS

Consultez régulièrement vos stats pour avoir un bon aperçu de votre performance. Combien d'aces et de coups droits avez-vous envoyés ? Combien de médailles avez-vous gagnées ? C'est ici que vous le saurez.

OPTIONS

Affichez et ajustez une série d'options de jeu. Si vous n'avez pas choisi l'option Installer données jeu via l'écran titre, vous pouvez la sélectionner ici. Rappel : au moins 340 Mo d'espace disponible seront nécessaires sur votre Memory Stick™.

METTEZ-VOUS AU TENNIS !

Pas besoin d'être un professionnel hors pair pour jouer à Everybody's Tennis™ ! Vous aurez cependant besoin de maîtriser quelques principes de base pour arriver au sommet.

FRAPPER LA BALLE

Pour réussir au tennis, la première étape consiste à apprendre à frapper une balle de tennis. Lorsque la balle arrive vers vous, positionnez-vous près de l'endroit où vous pensez qu'elle atterrira. Vous verrez à tout moment les quatre angles d'un carré transparent autour de vous. Ce carré vous montre la portée de vos coups droits et de vos revers. Assurez-vous que la balle atterrit dans ce carré avant de la frapper, ou vous manquerez probablement votre coup.

PLACEMENT DU COUP

Juste avant de renvoyer la balle, une « cible de coup » rouge apparaît du côté du court de votre adversaire, pour vous donner une idée de l'endroit où votre coup atterrira. Vous pouvez changer la direction de votre coup en appuyant sur ↑, ↓, ← ou → au moment précis où vous frappez la balle de tennis. Si vous ne donnez pas de direction à votre coup, il partira tout droit.

CHOISIR LE BON COUP

Il vous sera difficile de gagner des points si vous ne variez pas vos coups. Observez de près votre adversaire et frappez de manière appropriée au bon moment.

LIFT

Appuyez sur la touche X pour exécuter un coup rapide avec une trajectoire haute et un rebond puissant.

SLICE

Appuyez sur la touche O pour effectuer un coup plus lent à un angle inférieur. Vos adversaires auront plus de difficultés à le renvoyer.

LOB

Appuyez sur la touche Δ pour tirer un coup très haut et rapide qui atterrira derrière vos adversaires s'ils se rapprochent trop du filet.

AMORTI

Appuyez simultanément sur la touche X et sur ↑ pour réaliser un amorti. Les amortis atterriront à l'avant du court de l'adversaire, mais ils peuvent facilement toucher le filet.

VOLÉE

Pour faire une volée, frappez la balle avant qu'elle ne rebondisse. Les volées sont des coups puissants et peuvent être modulées : appuyez sur la touche **X** pour une volée rapide, sur la touche **□** pour une volée lente et sur la touche **△** pour une volée lob.

COUP MONTANT

Appuyez sur la touche **X** pour réaliser un coup montant. Un coup montant est encore plus puissant qu'un lift et ne peut être réussi que si vous frappez la balle en respectant un timing parfait. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Le bon timing » plus bas dans ce manuel.

SMASH

Un smash est un coup dévastateur très difficile à renvoyer. Lorsque vous avez l'opportunité de faire un smash, un cercle jaune apparaît dans votre côté du court. Appuyez sur la touche **X** lorsque vous vous trouvez à l'intérieur de ce cercle jaune pour effectuer un smash ultra-puissant.

COUP CHARGÉ

Si vous pouvez prédire où la balle atterrira, courez vers cette position sur le court et ne bougez plus. Moins vous bougez, plus votre coup se « chargera ». Ainsi, lorsque vous renverrez enfin la balle, elle retournera vers votre adversaire avec une précision incroyable.

COUP RAPIDE

Si vous essayez de frapper la balle lorsqu'elle est hors de votre portée, vous allez faire un coup rapide. Les coups rapides sont difficiles à contrôler mais peuvent renvoyer la balle par-dessus le filet.

LE BON TIMING

Vous avez peut-être choisi le meilleur coup, mais ne laissez pas votre timing le gâcher. Si vous frappez la balle trop tôt, lorsqu'elle est trop loin devant vous, elle va dévier vers la gauche. Si vous frappez la balle lorsqu'elle est loin derrière vous, elle déviara vers la droite*. Observez les icônes à l'écran, qui vous permettront d'évaluer votre timing : une tortue signifie que vous frappez trop lentement, un lièvre signifie que vous frappez trop vite et une note musicale signifie que vous frappez pile au bon moment.

De même, soyez attentif lorsque vous renvoyez la balle dans la partie du court de votre adversaire. À gauche et à droite de la cible rouge, vous verrez une ombre rose et une ombre verte. La zone rose indique la zone où la balle atterrira si vous la frappez trop tôt ; la zone verte indique l'endroit où la balle atterrira si vous la frappez trop tard. Ces signaux de couleur vous aideront à trouver le timing parfait, mais vous devrez réagir au quart de seconde pour en tirer profit.

*Si vous êtes un droitier, L'inverse s'applique si vous jouez en gaucher. Vous pouvez facilement passer en mode gaucher depuis l'écran Sélec. perso.

SCORES DE TENNIS

Dans un jeu de tennis, le système de scores fonctionne de la manière suivante :

0 point	Zéro
Un point	15
Deux points	30
Trois points	40

JEU, SET ET MATCH

- Le joueur qui sert change à chaque nouveau jeu.
- Gagnez quatre points pour remporter le jeu.
- Lorsque les joueurs ont le même nombre de points, 40-40 (trois points de chaque côté) ou plus, le score est à « Égalité ».
- Gagnez un point lorsque vous êtes à Égalité pour gagner l'« avantage » et gagnez le point suivant pour gagner le game / jeu.
- Gagnez un nombre spécifique de jeux pour remporter le set.
- Gagnez un nombre spécifique de sets pour remporter le match.

RÈGLES DE JEU DÉCISIF

- Pour gagner un set, vous devez battre votre adversaire avec une marge de deux jeux. Ainsi, dans un match de quatre jeux, vous devez gagner par 4-2 ou plus.

- Si, pour le jeu final, vous avez chacun le même nombre de victoires, un jeu décisif s'ensuit. Dans un match de quatre jeux, il y a jeu décisif si le score du jeu est 4-4.
- Dans un jeu décisif, les points sont comptés sous la forme 1, 2, 3, etc. Le premier joueur qui gagne sept points ou plus, avec une marge de deux points, remporte le set.

RÈGLES DE SERVICE

Les services doivent être frappés dans le court de service en diagonale par rapport au serveur. Si la balle frappe le filet et tombe dans le court de service, un service « filet » est accordé et le serveur peut recommencer le service. Une « faute » est déclarée si la balle n'atterrit pas dans le court de service ou si elle frappe le filet et retombe dans le court du serveur. Une seconde erreur est appelée une « double faute » et le receveur gagne le point.

SERVICE SENSATIONNEL

- Vous pouvez gagner ou perdre des points avec un bon service. Perfectionnez votre technique et vous ferez des aces en un rien de temps.
- Avant de servir, appuyez sur , ,  ou  pour sélectionner l'emplacement de votre tir.
- Appuyez sur la touche , la touche  ou la touche  pour lancer la balle en l'air. Avant de la frapper, vous pouvez appuyer sur , ,  ou  pour modifier l'emplacement de votre tir.
- Appuyez sur la touche  pour effectuer un service lifté ; appuyez sur la touche  pour effectuer un service slicé ; appuyez sur la touche  pour effectuer un service plat (lorsque vous l'aurez débloqué, bien sûr).

ACES

Un « ace » a lieu lorsque le serveur gagne le point car le receveur n'a pu renvoyer le service.

STYLES DE JEU

Chaque personnage d'Everybody's Tennis™ peut être classé dans trois catégories de jeux uniques. Quel style allez-vous adopter dans votre ascension vers le sommet ?

JOUEUR COMPLET

Un joueur complet utilise tout le court. Observez attentivement la position de votre adversaire et frappez la balle vers un endroit où elle sera difficile à atteindre.

JOUEUR DE FOND

Un joueur de fond se déplace à gauche et à droite, au fond du court, et approche rarement le filet. Frappez des coups longs et courts pour dépasser votre adversaire.

JOUEUR DE FILET

Un joueur de filet reste très près du filet et renvoie les coups de manière agressive. Utilisez des volées et smashes rapides pour contrer les coups de votre adversaire.

MEMORY STICK™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick™ nell'ingresso Memory Stick™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick™ o da qualsiasi Memory Stick™ contenente salvataggi precedenti di Everybody's Tennis™. Verifica di disporre di sufficiente spazio libero sul Memory Stick™ prima di cominciare a giocare.

NOTA: la quantità minima di spazio libero necessaria per salvare i dati di Everybody's Tennis™ può variare in base alla capienza del Memory Stick™ utilizzato.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



CONDIVISIONE DI GIOCO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

NOTA: Everybody's Tennis™ supporta solo la modalità Ad Hoc e la condivisione di gioco. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione Tennis con tutti più avanti nel manuale.

TASTI DIREZIONALI: MOVIMENTO

Nel presente manuale , , ,  ecc... sono usati in riferimento ai tasti direzionali e al pad analogico, se non diversamente specificato.

USO DELLE SCHERMATE DI MENU

Premi i tasti direzionali , ,  o  per evidenziare un'opzione, quindi premi il tasto  per confermare. Per tornare alla schermata precedente del menu, premi il tasto . Per accedere alle opzioni aggiuntive, premi il tasto  o il tasto .

COMANDI PARTITA



Tasto 

Tasto 

Tasto 

Tasto START

Tasto SELECT

Sposta personaggio / Seleziona direzione dei tiri

Topspin / Servizio spin

Slice / Servizio slice

Lob / Servizio piatto

Accedi alla scheda punti / Pausa

Cambia inquadratura della telecamera

COMANDI MAPPA



Tasto 

Tasto 

Tasto 

Tasto 

Sposta personaggio

Parla / Cerca

Accedi al menu Comandi

Gira la telecamera a sinistra

Gira la telecamera a destra

L'INTERFACCIA DI GIOCO



SCHERMATA DEL TITOLO

NUOVO

Avvia la tua splendida carriera da tennista partendo da zero. Inserisci il tuo nome tramite la tastiera virtuale e accederai così alla schermata Installa i dati di gioco. Installare dati di gioco extra sul Memory Stick™ è facoltativo ma, se decidi di farlo, i tempi di caricamento si accorceranno*. Seleziona Sì o No per accedere al Menu principale.

*Per installare i dati di gioco, ti serviranno almeno 340 MB di spazio libero sul tuo Memory Stick™.

CONTINUA

Torna in campo e riprendi a giocare a Everybody's Tennis™ da dove avevi interrotto l'azione. Premi il tasto X per accedere al Menu principale.

MENU PRINCIPALE

TENNIS PER UNO

Puoi scegliere fra due modalità a singolo giocatore. La modalità Storia ti condurrà in un emozionante torneo per tutto il mondo. La modalità Esibizione ti permette invece di selezionare singoli rivali e campi per un match uno contro uno che ti permetterà di affinare le tue abilità.

MODALITÀ STORIA

Premi **↑**, **↓**, **←** o **→** per spostarti sul Mappamondo e premi il tasto **X** per selezionare una destinazione. Quando arrivi alla località scelta, usa i comandi della mappa elencati precedentemente nel manuale per spostarti e interagire con nuovi, interessanti personaggi. Premi il tasto **△** per accedere alla lista dei Comandi. Da qui, potrai modificare il tuo character / personaggio e la tua tenuta, salvare i progressi di gioco o accedere al negozioli Everybody's Tennis™.

Man mano che esplori le diverse aree e conosci nuovi amici, vari personaggi ti sfideranno a un match di tennis. Se vinci queste sfide, completerai il livello e potrai passare a una nuova area del Mappamondo.

LA SCHERMATA IMPOSTA MATCH

Prima che inizi un match, accederai alla schermata Imposta match. Controlla le regole del match successivo e le statistiche del rivale, poi seleziona Gioca match. Accederai così alla schermata Scegli personaggio, che offre le seguenti opzioni:

Personaggio

Usa i tasti direzionali per scegliere un personaggio e premi il tasto **△** per creare o scegliere una nuova tenuta.

Statistiche

Rivedi le tue statistiche e premi il tasto **□** per cambiare fra mano dominante destra e sinistra.

Racchetta

Premi il tasto **L** o il tasto **R** per scorrere le varie racchette disponibili.

LV attrezzatura

L'equipment /attrezzatura acquisita nel corso delle partite influenzerà il livello generale delle tue statistiche. Continua a collezionare nuove attrezzature per potenziare: forza, controllo, velocità, impatto ed energia.

Dopo avere regolato queste opzioni, accederai alla schermata Imposta match. Scegli un nuovo giudice o cambia il numero di game e set per match, dopodiché, potrai cominciare a giocare!

GIOCARE NEI DOPPI

Se vieni sfidato in un doppio, accederai alla schermata Scegli partner. Seleziona il partner gestito dal computer dalla lista che compare sullo schermo, poi assalite insieme il campo come duo formidabile!

SCHEMA PUNTI

Premi il tasto START durante un match per mettere in pausa il gioco e vedere la tua scheda punti. Premi il tasto O per riprendere il match e premi il tasto SELECT per terminarlo.

DOPO IL MATCH

Se hai sconfitto un avversario di un Tier superiore, salirai in classifica di un livello. Se invece perdi contro un rivale di un Tier inferiore, scenderai di un livello. Tutti i giocatori iniziano dal Tennis Lv 5 e avanzano o retrocedono in base alle loro prestazioni in campo.

Dopo ogni match, il tuo livello di fedeltà migliorerà. Aumenta costantemente la fedeltà per migliorare le tue abilità naturali al tennis. Anche se hai vinto un solo match, accumulerai qualche punto. Conserva i tuoi punti per comprare nuova attrezzatura al negozio di Everybody's Tennis™.

MODALITÀ ESIBIZIONE

Gioca un match contro il personaggio che desideri. Seleziona il tuo rivale e decidi se giocare un singolo o un doppio. Scegli il livello di difficoltà fra facile, medio o arduo, il personaggio e la tenuta. Accederai così alla schermata Conferma.

SCHEMATA CONFERMA

Premi il tasto  per accedere alle Info giocatore del tuo personaggio e di quello rivale. Premi il tasto  o  per cambiare campo. Seleziona mposta match per visionare e regolare varie opzioni. Ad esempio, potrai scegliere un nuovo giudice o modificare il numero di game e set di un match.

TENNIS CON TUTTI

Configura i match in modalità Multigiocatore fino a 4 utenti tramite la modalità Ad Hoc.

GIOCA MATCH

CREA STANZA

Se sei l'host, regola le varie opzioni per il match e seleziona Scegli personaggio, quindi premi il tasto  per confermare. Verrà visualizzato il seguente messaggio: È stata creata una stanza. Altri giocatori possono accedervi. Quando gli altri utenti accedono alla stanza, dovranno selezionare un personaggio e attendere. Quando tutti i giocatori sono pronti, evidenzia Inizia match e premi il tasto  per confermare.

CERCA STANZE

Accederai a un elenco di stanze disponibili per i match creati da altri utenti. Scegline una e seleziona la voce Partecipa per iniziare a giocare.

CONDIVISIONE GIOCO

Condividi una partita di Everybody's Tennis™ con un amico che ancora non ha acquistato una copia del gioco. Per attivare la modalità Condivisione Gioco, segui questi passaggi:

- Accendi l'interruttore WLAN del sistema PSP™.
- Dal menu XMB™, seleziona Impostazioni, Impostazioni di rete, Modalità Ad Hoc e Automatico.
- Se i giocatori non riescono a connettersi, assicurati che tutti i sistemi PSP™ siano sintonizzati sullo stesso Canale: scegli fra C1, C6 o C11.
- Una volta connesso, tieni tutti i sistemi PSP™ entro 10 metri di distanza l'uno dall'altro.

Inviare un gioco

- Quando viene visualizzato il seguente messaggio: Usare la condivisione di gioco?, seleziona SI.
- Attendi che l'utente ricevente invii una richiesta.
- Quando ricevi la richiesta, segui i passaggi sullo schermo finché i dati del gioco necessari saranno stati inviati. Premi il tasto **X** per accedere alla schermata Crea stanza. Regola le impostazioni per il match e seleziona Fine.

Ricevere un gioco

- Dal menu XMB™, seleziona Gioco e Condivisione gioco. Il tuo sistema PSP™ ne cercherà automaticamente un altro da cui ricevere i dati.
- Seleziona un sistema PSP™ da cui ricevere dati, quindi invia la tua richiesta. Se la richiesta viene accettata, inizierà il trasferimento dei dati.
- Quando il processo sarà terminato, la versione condivisa di Everybody's Tennis™ inizierà automaticamente.
- Seleziona Nuovo dalla schermata del titolo e una stanza per iniziare a giocare un match.
- In futuro, potrai tornare alla versione condivisa di Everybody's Tennis™ con rapidità e facilità dal menu XMB™: basterà selezionare l'icona  e l'opzione Memory Stick™.

Se ti pare di avere solo confusione in testa, seleziona Come funziona per avere più dettagli sulla Condivisione gioco.

NOTA: Per ricevere la versione condivisa di Everybody's Tennis™, ti serviranno almeno 59 MB di spazio libero sul tuo Memory Stick™.

IN COPPIA

- Gioca un match doppio con un altro tennista in modalità Storia o come partner in un doppio in modalità Esibizione.
- Se sei il giocatore in modalità Storia o Esibizione, seleziona l'icona dell'amico dalla schermata Scegli partner.
- Se sei il giocatore che vuole partecipare a una partita, seleziona In coppia da Tennis con tutti. Quando il richiedente del tuo supporto compare sullo schermo, premi il tasto **X**.

- Il giocatore già in modalità Storia o sibilazione potrà ora scegliere il nuovo giocatore come partner.

REGISTRO MATCH

Premi i tasti direzionali , ,  o  per vedere le statistiche delle prestazioni per i match in modalità Tennis con tutti. Premi il tasto **L** o **R** per scorrere le opzioni e premi il tasto **X** per confermare.

TENUTA

Dai al tuo personaggio un nuovo look! Premi il tasto  per scegliere fra le varie magliette, pantaloncini, tute da ginnastica e cappellini.

NEGOZIO

Usa i punti vinti per comprare attrezzatura extra, da quella di base come una racchetta o uno zaino, agli accessori nuovi di zecca come un naso da clown rosso sgargiante!

STATISTICHE

Controlla le tue statistiche regolarmente per avere una buona panoramica sulle tue prestazioni. Quanti ace e diritti hai mandato oltre la rete? Quante medaglie hai vinto? Ecco dove scoprire tutto ciò!

OPZIONI

Rivedi e regola le varie Opzioni del gioco. Se non avessi scelto l'opzione Installa i dati di gioco dalla schermata del titolo, potrai sempre farlo ora. Ricorda: ti serviranno almeno 340 MB di spazio libero sul Memory Stick™.

TENNIS DA AUTODIDATTA!

Non devi essere un asso del tennis per divertirti a Everybody's Tennis™, ma dovrai conoscere alcune tecniche di base se vuoi arrivare in cima alla classifica!

COLPIRE LA PALLA

Il primo passo per imparare a giocare a tennis è capire come colpire la palla. Quando la palla arriva verso di te, posiziona vicino al punto in cui credi atterrerà. Sarai sempre circondato da quattro angoli di un riquadro trasparente: questa zona ti mostra dove finiranno i tuoi diritti e rovesci. Assicurati che la palla atterri entro questo riquadro prima di colpirla, altrimenti è probabile che la mancherai.

DIREZIONARE I TIRI

Prima di rispondere ai tiri avversari, apparirà un "bersaglio tiro" rosso nel campo avversario, per darti un'idea di dove atterrerà il tuo tiro. Puoi cambiare la direzione del colpo premendo , ,  o  nel momento esatto in cui colpisci la palla. Se alla palla non è impressa alcuna direzione, andrà dritta.

SCEGLIERE IL TIRO GIUSTO

Sarà difficile vincere punti se non sfrutti i vari tipi di tiro. Osserva da vicino il tuo avversario e sferra il colpo giusto al momento giusto.

TOPSPIN

Premi il tasto  per eseguire un tiro veloce dalla traiettoria alta e dal rimbalzo potente.

SLICE

Premi il tasto  per eseguire un tiro più lento a un angolo inferiore e mettere così in difficoltà il tuo avversario.

LOB

Premi il tasto  per eseguire un tiro molto alto, lento, che atterrerà dietro il tuo avversario, se questi si sarà avvicinato alla rete.

TIRO SMORZATO

Premi i tasti  e  contemporaneamente per eseguire un tiro smorzato. Questo tipo di colpo atterrerà nella parte anteriore del campo rivale, ma il rischio che finisca a rete è molto alto.

VOLÉE

Se colpisci la palla prima del rimbalzo, eseguirai una volée. Le volée sono tiri potenti con diverse varianti: premi il tasto  per una volée veloce, premi il tasto  per una volée lenta e premi il tasto  per una volée lob.

LIFT

Premi il tasto  per eseguire un lift. Un lift è un tiro ancora più potente di un Topspin e lo puoi eseguire solo colpendo la palla con un tempismo perfetto. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione "È tutta una questione di tempo" del manuale.

SMASH

Uno smash è un tiro devastante e sarà molto difficile rispondergli. Se hai occasione di fare uno smash, nel tuo campo apparirà un cerchio giallo. Premi il tasto **X** quando sei dentro questo cerchio per esibirti in uno smash portentoso.

TIRO CARICO

Se riesci a prevedere dove atterrerà la palla, corri in quel punto del campo e rimani fermo. Più a lungo stai fermo, più caricherai il tiro. Quando rispondi al tiro rivale, la palla volerà via con una potente precisione.

TIRI IN CORSA

Se provi a colpire la palla che è palesemente fuori della tua portata, potrai balzare per cercare di prenderla; ecco il cosiddetto tiro in corsa. Questi colpi hanno poco controllo, ma potrebbero rimandare la palla oltre la rete!

È TUTTA UNA QUESTIONE DI TEMPO

Se hai scelto il tuo tiro migliore ma sei fuori tempo, rovinerai tutto! Se colpisci la palla in anticipo, quando è troppo davanti da te, virerà a sinistra. Se la colpisci in ritardo, quando è troppo dietro di te, schizzerà via a destra*. Non perdere di vista le icone sullo schermo che valutano il tuo tempismo: una tartaruga indica un colpo troppo lento, mentre una lepre indica un colpo troppo veloce. Una nota musicale indica invece che il tuo colpo è perfetto!

Inoltre, fai attenzione quando rimandi la palla nel campo avversario. A sinistra e destra del bersaglio tiro rosso, vedrai delle sfumature rosa e verdi. Nell'area rosa atterrerà la palla se la colpisci in anticipo; nell'area verde atterrerà la palla se la colpisci in ritardo. Questi segnali colorati ti aiuteranno a calcolare il giusto tempismo per mettere a segno tiri sensazionali, ma dovrai spaccare il secondo per trarne vantaggio.

*Se la tua mano dominante è la destra, ovviamente. Vale il contrario se giochi di sinistro. Puoi modificare la mano dominante dalla schermata Scegli personaggio.

I PUNTI AL TENNIS

In una partita a tennis, i punti si contano così:

Nessun punto	Love
1 punto	15
2 punti	30
3 punti	40

GAME, SET E MATCH

- Il giocatore al servizio cambierà a ogni game.
- Fai 4 punti per vincere il game.
- Quando i giocatori sono pari, dal punteggio 40-40 (3 punti ciascuno) in poi, il punteggio viene detto Deuce.
- Se fai punto durante il deuce, otterrai il vantaggio. Fanne un altro e vincerai il game.
- Vinci un numero specifico di game per vincere il set.
- Vinci un numero specifico di set per vincere il match

LE REGOLE DEL TIE-BREAK

Per vincere un set, dovrai sconfiggere il tuo avversario con un margine di due game. Quindi, in un set da 4 game, dovrai vincere 4-2 o più.

Se arrivi all'ultimo game con lo stesso risultato, inizierà il tie-break. In un set da 4 game, si verifica se il game raggiunge 4-4.

Durante il tie-break, i punti vengono contati così: 1, 2, 3, ecc. Il primo giocatore a vincere 7 punti o più con un margine di 2 punti si aggiudica il set.

LE REGOLE DEL SERVIZIO

I servizi devono essere mandati nel riquadro diagonale opposto del campo avversario. Se la palla colpisce la rete e cade nel campo di chi ha battuto, si avrà un servizio "let" e chi serve potrà ripetere il servizio. Si verifica un "fallo" se la palla non atterra nel campo rivale o se colpisce la rete ricadendo nel campo di chi era al servizio. Un secondo errore viene chiamato "doppio fallo" e il ricevente si aggiudica il punto.

FARE SERVIZI ECCEZIONALI

- Con un buon servizio si possono vincere punti. Perfeziona la tua tecnica e metterai a segno Ace incredibili in men che non si dica!
- Prima del servizio, premi , ,  o  per selezionare la direzione della palla.
- Premi il tasto , il tasto  o il tasto  per lanciare la palla in aria. Prima di colpirla, puoi premere di nuovo , ,  o  per modificare il posizionamento del tiro.
- Premi il tasto  per eseguire un Servizio spin; premi il tasto  per un Servizio slice; premi il tasto  per un Servizio piatto (una volta sbloccato, ovviamente).

ACE

Si parla di Ace quando chi serve fa punto perché il ricevente non può rispondere al servizio.

GIOCARE CON STILE

Ogni personaggio di Everybody's Tennis™ rientra in una delle tre seguenti macrocategorie: che stile adatterai nella tua ascesa della classifica mondiale del tennis?

GIOCATORE VERSATILE

Un giocatore versatile sfrutta il campo intero. Osserva la posizione del tuo rivale con attenzione e manda la palla in un punto per lui difficile da raggiungere.

GIOCATORE DI FONDO

Un giocatore di fondo si muove a sinistra e destra lungo il fondo e di rado va sotto rete. Esegui tiri corti e lunghi per confondere il tuo rivale.

GIOCATORE DI RETE

Un giocatore di rete rimane molto vicino alla rete e risponde ai tiri aggressivamente. Usa volée veloci e smash per contrattaccare i colpi del tuo avversario.

MEMORY STICK™

Um Ihre Spieleinstellungen und Ihren Spielstand zu speichern, müssen Sie einen Memory Stick™ in den Memory Stick™-Steckplatz des PSP™-Systems einstecken. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick™ mit zuvor gespeicherten „Everybody's Tennis™“-Spieldaten laden. Vergewissern Sie sich vor Spielbeginn, dass auf Ihrem Memory Stick™ ausreichend freier Speicherplatz vorhanden ist.

HINWEIS: Wie viel freier Speicherplatz zum Speichern von „Everybody's Tennis™“-Daten mindestens benötigt wird, hängt von der Kapazität des eingesteckten Memory Stick™ ab.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD HOC MODE

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUCTURE MODE

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

HINWEIS: Everybody's Tennis™ unterstützt nur den Ad-hoc-Modus und das Game Sharing. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Tennis für Jedermann weiter hinten in diesem Handbuch.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In diesem Handbuch werden **↑**, **↓**, **←**, **→** usw. – sofern nicht anders angegeben – dazu verwendet, die Richtung sowohl der Richtungstasten als auch des Analog-Pads zu bezeichnen.

VERWENDUNG DER MENÜANZEIGEN

Markieren Sie mit den Richtungstasten **↑**, **↓**, **←** oder **→** eine Option, und drücken Sie anschließend zur Bestätigung die **X**-Taste. Durch Drücken der **O**-Taste kehren Sie zum vorherigen Menü zurück. Wenn Sie weitere Optionen einsehen möchten, drücken Sie die **L**-Taste oder die **R**-Taste.

SPIELSTEUERUNG

↑/↓/←/→	Bewegen/Zielen
X -Taste	Topspin/Spin-Aufschlag
O -Taste	Slice/Slice-Aufschlag
△ -Taste	Lob/Flacher Aufschlag
START -Taste	Spielstand ansehen/Pause
SELECT -Taste	Ansicht ändern

KARTENSTEUERUNG

↑/↓/←/→	Bewegen
X -Taste	Reden/Suchen
△ -Taste	Befehle-Menü ansehen
L -Taste	Kamera nach links drehen
R -Taste	Kamera nach rechts drehen

DIE SPIELANZEIGE



TITELMENÜ

NEUES SPIEL

Beginnen Sie Ihre kometenhafte Tenniskarriere von ganz unten. Geben Sie mithilfe der virtuellen Tastatur einen Namen Ihrer Wahl ein. Anschließend erscheint die „Spieldaten installieren“-Anzeige. Das Installieren zusätzlicher Spieldaten auf den Memory Stick™ ist optional, doch wenn Sie sich dafür entscheiden, müssen Sie sich auf verlängerte Ladezeiten einstellen*. Wählen Sie „Ja“ oder „Nein“, und es erscheint das Hauptmenü.

*Für die Spieldaten-Installation muss mindestens 340 MB freier Speicherplatz auf dem Memory Stick™ vorhanden sein.

CONTINUE

Kehren Sie auf die Tennisplätze zurück und machen Sie dort weiter, wo Sie zuletzt bei Everybody's Tennis™ aufgehört hatten. Mit der X-Taste rufen Sie das Hauptmenü auf.

HAUPTMENÜ

TENNIS-SOLO

Sie haben die Wahl zwischen zwei Einzelspieler-Modi. Der Story-Modus entführt Sie auf eine rasante Tennis-Tour um den ganzen Erdball. Im „Freies Spiel“-Modus können Sie sich einen individuellen Gegner sowie einen Platz für ein Einzel-Spiel aussuchen und so Ihr Können verbessern.

STORY-MODUS

Drücken Sie **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um sich auf der Weltkarte umherzubewegen, und wählen Sie mit der **X**-Taste einen Ort aus. Wenn Sie an Ihrem Zielort angekommen sind, können Sie sich mithilfe der zuvor in diesem Handbuch erläuterten Kartensteuerung umherbewegen und mit interessanten neuen Charakteren interagieren. Mit der **△**-Taste können Sie jederzeit das Befehle-Menü aufrufen und Ihren Charakter sowie Ihr Kostüm ändern, Ihren Spielstand speichern oder einen Abstecher zum „Everybody's Tennis™“-Shop machen.

Während Sie die einzelnen Gegenden erkunden und neue Freunde gewinnen, werden Sie von verschiedenen Charakteren zu einem Tennis-Spiel herausgefordert. Gewinnen Sie diese Herausforderungen, dann haben Sie den Bereich abgeschlossen und gelangen zu einem neuen Ort auf der Weltkarte.

DAS EINSTELLUNGEN-MENÜ

Vor dem Start eines jeden Spiels erscheint das Einstellungen-Menü. Sehen Sie sich die Regeln für das bevorstehende Spiel sowie die Statistik Ihres Gegners an und wählen Sie anschließend „Spielen“. Nun erscheint das Charakterausswahl-Menü mit folgenden Optionen:

Charakter

Wählen Sie mithilfe der Richtungstasten einen Charakter und drücken Sie die **△**-Taste, um ein neues Kostüm zu erstellen oder auszuwählen.

Statistik

Hier können Sie noch einmal einen Blick auf Ihre Statistik werfen und mit der **□**-Taste bestimmen, ob Sie als Linkshänder oder als Rechtshänder spielen möchten.

Schläger

Drücken Sie die **L**-Taste oder die **R**-Taste, um zwischen den verfügbaren Schlägern zu wechseln.

Ausrüstungsstufe

Die Ausrüstung, die Sie im Laufe der Zeit erhalten, wirkt sich auf das Gesamtniveau Ihrer Statistik aus. Sammeln Sie neue Ausrüstung, um Ihre Kraft, Kontrolle, Wucht, Ausdauer und Ihr Tempo stetig zu verbessern.

Nachdem Sie diese Optionen eingestellt haben, erscheint das Einstellungen-Menü. Wählen Sie einen neuen Schiedsrichter oder verändern Sie die Anzahl der Spiele und Sätze pro Spiel und schon kann es losgehen.

DOPPEL SPIELEN

Manchmal werden Sie zu einem Doppel herausgefordert und es erscheint das „Partner wählen“-Menü. Wählen Sie einfach einen computergesteuerten Partner aus der angezeigten Liste und betreten Sie den Platz als Duo.

SPIELSTAND

Drücken Sie während eines Spiels die START-Taste, um das Spiel zu unterbrechen und den Spielstand aufzurufen. Mit der O-Taste können Sie das Spiel anschließend fortsetzen oder es mit der SELECT-Taste beenden.

NACH DEM SPIEL

Wenn Sie einen Gegner einer höheren Tennis-Stufe geschlagen haben, erhöht sich Ihr eigener Rang um eine Stufe. Wenn Sie allerdings gegen einen Gegner von niedrigerer Stufe verloren haben, sinkt Ihr eigener Rang um eine Stufe. Alle Spieler beginnen auf Tennis-Lv. 5 und steigen je nach Erfolg auf oder ab.

Nach jedem Spiel steigt Ihre Loyalität. Erhöhen Sie Ihre Loyalität immer weiter, um Ihre Tennisfähigkeiten zu verbessern. Auch nach dem Sieg in einem Spiel erhalten Sie einige Punkte. Sammeln Sie Punkte, um wichtige neue Ausrüstung im „Everybody's Tennis™“-Shop zu kaufen.

„FREIES SPIEL“-MODUS

Spielen Sie ein Spiel gegen einen beliebigen Charakter. Suchen Sie sich Ihren Gegner aus und wählen Sie dann, ob es sich bei dem Spiel um ein Einzel oder ein Doppel handeln soll. Stellen Sie das Niveau auf Einfach, Normal oder Schwer. Wählen Sie anschließend Ihren eigenen Charakter sowie Ihr Kostüm aus. Danach erscheint die Bestätigen-Anzeige.

BESTÄTIGEN-ANZEIGE

Drücken Sie die -Taste, um die Spielerinfo für Ihren eigenen Charakter sowie für Ihren Gegner zu betrachten. Drücken Sie die -Taste oder die -Taste, um den Tennisplatz zu wechseln. Wählen Sie „Einstellungen“, um verschiedene Optionen zu bearbeiten: Wählen Sie zum Beispiel einen neuen Schiedsrichter oder verändern Sie die Anzahl der Spiele und Sätze pro Spiel.

TENNIS FÜR JEDERMANN

Richten Sie Mehrspieler-Spiele für bis zu vier Spieler via Ad-hoc-Modus ein.

SPIELEN

RAUM ERSTELLEN

Wenn Sie der Host sind, können Sie eine Vielzahl von Spiel-Einstellungen ändern und sich einen Charakter aussuchen. Zur Bestätigung drücken Sie die -Taste. Anschließend erscheint folgende Meldung auf dem Bildschirm: „Ein Spielraum wurde erstellt. Andere Spieler können jetzt den Raum betreten“. Wenn andere Spieler den Raum betreten, müssen sie sich einen Charakter aussuchen und warten. Sobald alle Spieler bereit sind, markieren Sie „Spiel starten“ und bestätigen mit der -Taste.

RÄUME SUCHEN

Es erscheint eine Liste mit derzeit verfügbaren, von anderen Spielern erstellten Spielräumen. Suchen Sie sich einen Raum aus und wählen Sie „Beitreten“, um ihn zu betreten.

GAME SHARING

Lassen Sie einen Freund an einer Runde Everybody's Tennis™ teilhaben, auch wenn er selbst das Spiel nicht besitzt. Zur Aktivierung des Game Sharings führen Sie bitte folgende Schritte durch:

- Schalten Sie den WLAN-Schalter des PSP™-Systems ein.
- Wählen Sie im XMB™ (XrossMediaBar)-Menü „Einstellungen“, dann „Netzwerkeinstellungen“, „Ad-hoc-Modus“ und dann „Automatisch“.
- Falls ein Spieler keine Verbindung herstellen kann, sollten Sie sich vergewissern, dass alle PSP™-Systeme den gleichen Kanal verwenden: Sie haben die Wahl zwischen „Kanal 1“, „Kanal 6“ und „Kanal 11“.

- Sobald eine Verbindung hergestellt wurde, müssen alle PSP™-Systeme im Umkreis von 10 Metern zueinander bleiben.

Ein Spiel senden

- Folgende Meldung erscheint auf dem Bildschirm: „Game Sharing verwenden?“. Wählen Sie „Ja“.
- Warten Sie, bis der Empfänger eine Anfrage startet.
- Sobald diese Anfrage ankommt, folgen Sie den Bildschirmanweisungen, bis die nötigen Daten gesendet wurden. Drücken Sie die X-Taste, um das Raum erstellen-Menü aufzurufen. Bearbeiten Sie die Spiel-Einstellungen und wählen Sie „Fertig“.

Ein Spiel empfangen

- Wählen Sie im XMB™ (XrossMediaBar)-Menü „Spiel“ und dann „Game Sharing“. Ihr PSP™-System beginnt automatisch mit der Suche nach einem anderen PSP™-System, von dem Sie Daten empfangen können.
- Wählen Sie ein PSP™-System, von dem Sie Daten empfangen möchten, und senden Sie Ihre Anfrage. Sobald diese angenommen wurde, beginnt die Übertragung.
- Sobald die Datenübertragung abgeschlossen ist, startet die Sharing-Version von Everybody's Tennis™ automatisch.
- Wählen Sie im Titelmanü „Neues Spiel“ und dann einen Raum, um ein Spiel zu starten.
- Später können Sie dann über das XMB™ (XrossMediaBar)-Menü schnell und einfach zur Sharing-Version von Everybody's Tennis™ zurückkehren. Wählen Sie einfach das -Symbol und dann die Option Memory Stick™.

Wenn Sie das Gefühl haben, nicht mehr weiterzuwissen, wählen Sie einfach die Option „So wird's gemacht“, wo Sie Einzelheiten zum Game-Sharing-Vorgang erfahren.

HINWEIS: Damit Sie die Sharing-Version von Everybody's Tennis™ empfangen können, benötigen Sie mindestens 59 MB freien Speicherplatz auf Ihrem Memory Stick™.

TEAM BILDEN

Spielen Sie ein gemeinsames Doppel mit einem zweiten Spieler im Story-Modus oder als Doppel partner im „Freies Spiel“-Modus.

- Wenn Sie ein Spieler im Story-oder "Freies Spiel"-Modus sind, wählen Sie im „Partner wählen“-Menü das Freundsymbol aus.
- Wenn Sie sich jemand anderem anschließen wollen, wählen Sie „Team bilden“ in der Option „Tennis für Jedermann“. Sobald der Spieler, der um Ihre Hilfe gebeten hat, auf dem Bildschirm angezeigt wird, drücken Sie die X-Taste.
- Jener Spieler, der sich bereits im Story-oder "Freies Spiel"-Modus befindet, kann den Neuling nun als Partner auswählen.

SPIELSTATISTIK

Drücken Sie die Richtungstasten , ,  oder , um sich die detaillierte Statistik für alle „Tennis für Jedermann“-Spielen anzusehen und sich ein Bild von Ihrer Leistung zu machen. Drücken Sie die -Taste oder die -Taste, um zwischen den einzelnen Optionen zu wechseln, und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der X-Taste.

KOSTÜM

Verleihen Sie Ihrem Charakter auf dem Tennisplatz einen coolen neuen Look. Drücken Sie die -Taste, um aus einem breiten Angebot von Shirts, Shorts, Sportbekleidung und Kopfbedeckungen zu wählen.

SHOP

Verwenden Sie Ihre erspielten Punkte, um sich zusätzliche Ausrüstung zu kaufen, von Basis-Ausrüstung wie einem Schläger oder einem Rucksack bis hin zu brandneuen Accessoires wie einer leuchtend roten Clownshase.

STATISTIK

Schauen Sie sich Ihre Statistik regelmäßig an, um einen guten Überblick über Ihre Leistung zu erhalten. Wie viele Asse und Vorhandschläge haben Sie übers Netz bekommen? Wie viele Medaillen haben Sie gewonnen? Hier finden Sie es heraus.

OPTIONEN

Hier können Sie eine Vielzahl von Spiel-Optionen betrachten und bearbeiten. Falls Sie nicht bereits im Titelmanü die „Spieldaten installieren“-Option ausgewählt haben, können Sie dies hier nachholen. Vergessen Sie nicht: Sie benötigen mindestens 340 MB freien Speicherplatz auf Ihrem Memory Stick™.

VERBESSERTEN SIE IHR TENNIS!

Sie müssen kein weltberühmter Profi sein, um Everybody's Tennis™ zu spielen. Einige Grundprinzipien sollten Sie dennoch beherrschen, wenn Sie es bis an die Spitze schaffen wollen.

DEN BALL SCHLAGEN

Der erste Schritt auf dem Weg zum Tennis-Weltruhm ist der richtige Schlag. Wenn der Ball auf Sie zukommt, müssen Sie sich zu der Stelle begeben, wo der Ball landen wird. Sie selbst sind jederzeit von den vier Ecken eines durchsichtigen Vierecks umgeben. Dieses Viereck zeigt an, wie weit Sie mit der Vor- bzw. Rückhand kommen. Achten Sie darauf, dass der Ball in diesem Viereck landet, bevor Sie schlagen. Sonst ist die Gefahr groß, dass Sie ihn verfehlen.

DEN BALL PLATZIEREN

Kurz bevor Sie den Ball retournieren, erscheint eine rote „Zielhilfe“ in der gegnerischen Spielfeldhälfte, die Ihnen anzeigt, wo der Ball landen wird. Sie können Ihre Schlagrichtung ändern, indem Sie genau in jenem Moment, in dem Sie den Ball schlagen,    oder  drücken. Wenn Sie dem Ball keine Richtung zuweisen, fliegt er geradeaus nach vorn.

DIE WAHL DES RICHTIGEN SCHLAGS

Es könnte schwierig werden, einen Punkt zu holen, wenn Sie Ihre Schläge nicht variieren. Beobachten Sie Ihren Gegner und bringen Sie dann im richtigen Moment den richtigen Schlag an.

TOPSPIN

Drücken Sie die -Taste für einen schnellen Ball mit hoher Flugbahn und starkem Aufprall.

SLICE

Drücken Sie die -Taste für einen langsameren Ball mit flacherem Winkel, den der Gegner nur schwer retournieren kann.

LOB

Drücken Sie die -Taste für einen sehr hohen, langsamen Ball, der hinter dem Gegner aufprallt, falls dieser zu dicht ans Netz kommt.

STOPPBALL

Drücken Sie die X-Taste und gleichzeitig ↑, um einen Stoppball zu schlagen. Stoppbälle landen weit vorn im gegnerischen Feld, können aber auch leicht ins Netz gehen.

VOLLEY

Wenn Sie den Ball schlagen, bevor er aufprallt, ist das ein Volley. Volleys sind kraftvolle Schläge, die variiert werden können: Drücken Sie die X-Taste für einen schnellen Volley, die □-Taste für einen langsamen Volley und die △-Taste für einen Lob-Volley.

TIEFER TOPSPIN

Drücken Sie die X-Taste, um einen tiefen Topspin zu schlagen. Ein tiefer Topspin besitzt noch mehr Wucht als ein normaler Topspin und lässt sich nur ausführen, wenn Sie den Ball mit exaktem Timing schlagen. Weitere Informationen finden Sie unter „Das richtige Timing finden“ in diesem Handbuch.

ÜBERKOPFBALL

Ein Überkopfball ist ein extrem wuchtiger und kaum zu retournierender Schlag. Wenn Sie die Chance auf einen Überkopfball haben, erscheint ein gelber Kreis in Ihrer Platzhälfte. Drücken Sie die X-Taste, sobald Sie sich innerhalb dieses gelben Kreises befinden, um einen spektakulären Überkopfball zu spielen.

POWERSCHLAG

Wenn Sie erraten können, wo der Ball landen wird, können Sie zur entsprechenden Stelle auf dem Platz laufen und dort stehenbleiben. Je länger Sie stillstehen, desto mehr lädt sich Ihr Schlag auf. Wenn Sie dann den Ball spielen, fliegt er mit unglaublicher Wucht und Präzision in die gegnerische Hälfte.

HECHTSCHLAG

Wenn Sie versuchen, einen Ball zu schlagen, der etwas außerhalb Ihrer Reichweite ist, müssen Sie einen Hechtschlag ausführen. Hechtschläge sind nicht einfach zu kontrollieren, ermöglichen es Ihnen aber, den Ball gerade noch so übers Netz zu bekommen.

DAS RICHTIGE TIMING FINDEN

Sie haben den besten Schlag ausgewählt, aber Ihr Timing droht Ihnen alles zu vermessen? Wenn Sie sehr früh nach dem Ball schlagen und er noch zu weit vor Ihnen ist, driftet er nach links ab. Schlagen Sie ihn, wenn er zu weit hinter Ihnen ist, driftet er nach rechts.* Achten

Sie auf die Bildschirmsymbole, die Ihr Timing bewerten: Eine Schildkröte bedeutet, dass Sie zu langsam schlagen, ein Hase, dass Sie zu schnell schlagen, und eine Note zeigt an, dass Ihr Timing perfekt ist.

Auch sollten Sie aufmerksam sein, wenn Sie den Ball in die gegnerische Platzhälfte zurückspielen. Links und rechts neben der Zielhilfe sind pinkfarbene und grüne Schattierungen. Der pinkfarbene Bereich zeigt an, wo der Ball landet, wenn er zu früh geschlagen wird; der grüne Bereich zeigt an, wo ein zu spät geschlagener Ball landet. Diese Farbsignale helfen Ihnen, das richtige Timing für den perfekten Schlag zu finden, doch Sie müssen blitzschnell reagieren, um dies auch umsetzen zu können.

*Dies gilt für Rechtshänder. Wenn Sie als Linkshänder spielen, tritt der umgekehrte Fall ein. Im Charakterwahl-Menü werden Sie kinderleicht zum Linkshänder.

WERTUNG BEIM TENNIS

Bei einem Tennisspiel wird wie folgt gezählt:

Keine Punkte	Null
Ein Punkt	15
Zwei Punkte	30
Drei Punkte	40

SPIEL, SATZ UND SIEG

- Der Aufschlag wechselt mit jedem Spiel.
- Sie brauchen vier Punkte, um das Spiel zu gewinnen.
- Stehen beide Spieler bei 40 (haben also jeweils drei Punkte), wird der Punktestand als „Einstand“ bezeichnet.
- Wer bei Einstand einen Punkt gewinnt, bekommt den „Vorteil“ und gewinnt mit dem nächsten Punkt das Spiel.
- Sie müssen eine bestimmte Anzahl von Spielen gewinnen, um den Satz zu gewinnen.
- Sie müssen eine bestimmte Anzahl von Sätzen gewinnen, um den Sieg zu erringen.

TIE-BREAKER-REGELN

- Um einen Satz zu gewinnen, müssen Sie Ihren Gegner mit zwei Spielen Vorsprung schlagen. In einem Vier-Spiele-Satz müssen Sie also mit mindestens 4:2 gewinnen.
- Wenn beide Spieler zu Beginn des letzten Spiels gleich viele Spiel gewonnen haben, folgt ein Tie-Break. Bei einem Vier-Spiele-Satz geschieht dies, wenn der Spielstand 4:4 lautet.
- Bei einem Tie-Break werden die Punkte wie folgt gezählt: 1, 2, 3 etc. Wer zuerst bei sieben oder mehr erzielten Punkten einen Zwei-Punkte-Vorsprung vorweisen kann, gewinnt den Satz.

AUFSCHLAGREGELN

Aufschläge müssen in das dem Aufschläger diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld gespielt werden. Trifft der Ball das Netz und fällt ins Aufschlagfeld, gilt das als „Netz“, und der Spieler darf den Aufschlag wiederholen. Als „Fehler“ gilt es, wenn der Ball nicht im Aufschlagfeld landet oder das Netz berührt und in die Platzhälfte des Aufschlägers zurückfällt. Kommt es zu einem zweiten Fehler, gilt dies als „Doppelfehler“. Der Punkt geht in diesem Fall an den Returner.

SENSATIONELLE AUFSCHLÄGE

- Mit einem Aufschlag kann man Punkte gewinnen oder verlieren. Perfektionieren Sie Ihre Technik, um harmlose Aufschläge schon bald in Asse zu verwandeln.
- Drücken Sie vor Ihrem Aufschlag , ,  oder , um den Ball zu platzieren.
- Drücken Sie die -Taste, die -Taste oder die -Taste, um den Ball in die Luft zu werfen. Bevor Sie ihn schlagen, können Sie immer noch , ,  oder  drücken, um die Ballplatzierung zu ändern.
- Drücken Sie die -Taste, um einen Spin-Aufschlag auszuführen, die -Taste für einen Slice-Aufschlag oder die -Taste für einen flachen Aufschlag (natürlich erst, nachdem Sie diesen freigeschaltet haben).

ASSE

Als „Ass“ gilt ein Schlag, wenn der Aufschläger einen Punkt erhält, weil der Returner den Ball nicht zurückspielen kann.

STILE

Jeder Charakter bei Everybody's Tennis™ lässt sich grob einem von drei unterschiedlichen Stilen zuordnen. Mit welchem Stil kämpfen Sie sich bis an die Spitze?

ALLROUND-SPIELER

Ein Allround-Spieler nutzt den gesamten Platz aus. Beobachten Sie genau, wo Ihr Gegner steht, und schlagen Sie den Ball dorthin, wo er ihn nur schwer erreichen kann.

GRUNDLINIEN-SPIELER

Ein Grundlinien-Spieler bewegt sich entlang der Grundlinie und nähert sich nur selten dem Netz. Variieren Sie kurze und lange Bälle, um Ihren Gegner auszutricksen.

NETZ-SPIELER

Ein Netz-Spieler bleibt immer dicht am Netz und schlägt die Bälle sehr aggressiv zurück. Nutzen Sie Volleys und Überkopfbälle, um die gegnerischen Schläge zu parieren.

MEMORY STICK™

Para guardar el progreso y los ajustes del juego, introduzca un Memory Stick™ en la ranura para Memory Stick™ del sistema PSP™. Puede cargar datos guardados del mismo Memory Stick™ o cualquier otro Memory Stick™ que contenga datos guardados de Everybody's Tennis™. Asegúrese de que haya suficiente espacio libre en el Memory Stick™ antes de empezar a jugar.

AVISO: el espacio libre mínimo necesario para guardar datos de Everybody's Tennis™ podría variar dependiendo de la capacidad del Memory Stick™ introducido.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



COMPARTIR JUEGO

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™ Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

AVISO: Everybody's Tennis™ sólo es compatible con el modo Ad hoc y la función Compartir juego. Para obtener más información, consulte la sección Tennis With Everybody que aparece más adelante.

BOTONES DE DIRECCIÓN – MOVIMIENTO

En este manual, , , , , etc. se refieren a la dirección de los botones de dirección y el pad analógico, a menos que se especifique lo contrario.

NAVEGACIÓN EN MENÚS

Pulsa el botón de dirección , ,  o  para resaltar una opción y, a continuación, pulsa el botón  para confirmar. Para volver a la pantalla de menú anterior, pulsa el botón . Para acceder a las demás opciones, pulsa el botón  o .

CONTROLES EN PARTIDO

Botón 	Mover al personaje/Elegir colocación del golpe
Botón 	Golpe con efecto/Servicio de efecto
Botón 	Golpe cortado/Servicio cortado
Botón 	Globo/Servicio plano
Botón START	Ver tarjeta/Pausa.
Botón SELECT	Cambiar vista de cámara.

CONTROLES DEL MAPA

Botón 	Mover al personaje
Botón 	Hablar/Examinar
Botón 	Ver menú de comandos
Botón 	Girar la cámara a la izquierda
Botón 	Girar la cámara a la derecha

LA PANTALLA DE JUEGO



PANTALLA DEL TÍTULO

NUEVA PARTIDA

Comienza tu carrera estelar en el mundo del tenis desde el principio. Introduce tu nombre con el teclado virtual y aparecerá la pantalla Instalar datos. Es opcional instalar datos adicionales en el Memory Stick™, pero si lo haces se reducirán los tiempos de carga*. Selecciona Sí o No y aparecerá el menú principal.

*Para instalar datos del juego, hacen falta al menos 340 MB de espacio libre en el Memory Stick™.

CONTINUAR

Vuelve a la pista y continúa jugando a Everybody's Tennis™ donde lo dejaste. Pulsa el botón X y aparecerá el menú principal.

MENÚ PRINCIPAL

TENIS PARA UNO

Elige entre dos modos de juego para un jugador. El modo Historia te transportará en un emocionante viaje tenístico por todo el mundo. El modo Exhibición te permite seleccionar un rival y enfrentarte a él en un partido individual para perfeccionar tus habilidades.

MODO HISTORIA

Pulsa el botón , ,  o  para desplazarte por el mapamundi y, a continuación, pulsa el botón  para seleccionar un lugar. Cuando llegues, utiliza los controles del mapa especificados con anterioridad para desplazarte e interactuar con nuevos e interesantes personajes. Pulsa el botón  en cualquier momento para abrir el menú de comandos y cambiar de personaje y traje, guardar tu progreso o visitar la Tienda de Everybody's Tennis™.

A medida que exploras cada zona y haces nuevos amigos, aparecen diferentes personajes que te desafían a un partido de tenis. Si ganas el desafío, completarás el nivel y avanzarás a otro lugar del mapamundi.

LA PANTALLA AJUSTES DE PARTIDO

Antes de que comience el partido, se mostrará la pantalla Ajustes de partido. Consulta las reglas del próximo partido y las estadísticas de tu rival. A continuación, selecciona Jugar partido. Se mostrará la pantalla Elige personaje, que contiene las siguientes opciones:

Personaje

Usa los botones de dirección para seleccionar un personaje y pulsa el botón  para crear o elegir un traje nuevo.

Estadísticas

Consulta tus estadísticas y pulsa el botón  para elegir entre el estilo de juego diestro y zurdo.

Raqueta

Pulsa el botón  o  para ver las raquetas disponibles.

Nv. equipo

El equipo que vas consiguiendo influye en el nivel general de tus estadísticas. Sigue recogiendo piezas de equipo nuevas para mejorar tu potencia, control, velocidad, impacto y resistencia.

Después de ajustar estas opciones, aparecerá la pantalla Ajustes de partido. Elige un nuevo juez o cambia el número de juegos y sets del partido y ya estará todo listo.

JUGAR A DOBLES

A veces, te desafiarán a que participes en un partido de dobles y aparecerá la pantalla Elige compañero. Selecciona un compañero controlado por el ordenador de la lista, y lanzaos a la pista como pareja temporal.

LA TARJETA

Pulsa el botón **START** durante un partido para detener la acción y consultar la tarjeta. Pulsa el botón **O** para continuar el partido o el botón **SELECT** para terminarlo.

DESPUÉS DEL PARTIDO

Si has derrotado a un rival de nivel superior, subirás de rango. Pero si has perdido ante un rival de nivel inferior, bajarás de rango. Todos los jugadores empiezan como Tenista rg. 5 y suben o bajan de rango dependiendo del éxito que tengan.

Después de cada partido, tu nivel de lealtad aumentará. Sigue incrementando tu lealtad para perfeccionar tus habilidades tenísticas. Además, si ganas un partido, obtendrás varios puntos. Colecciónalos para comprar nuevas piezas de equipo esenciales en la Tienda de Everybody's Tennis™.

MODO EXHIBICIÓN

Juega un partido contra el personaje que quieras. Selecciona a tu rival y elige si quieres jugar un partido individual o de dobles. Establece el nivel de dificultad (fácil, normal o difícil, elige a tu personaje y traje, y se mostrará la pantalla Confirmar ajustes.

PANTALLA CONFIRMAR AJUSTES

Pulsa el botón **[L]** para ver los datos del jugador de tu rival y tuyos. Pulsa el botón **[L]** o **[R]** para cambiar de pista de tenis. Selecciona Ajustes de partido para ver y modificar las distintas opciones, como por ejemplo elegir un nuevo juez o cambiar el número de juegos y sets de un partido.

TENNIS WITH EVERYBODY

Crea partidos multijugador para hasta cuatro jugadores con el modo Ad hoc.

JUGAR PARTIDO

CREAR SALA

Si eres el anfitrión, cambia los distintos ajustes del partido y elige un personaje. A continuación, pulsa el botón **X** para confirmar. Aparecerá el siguiente mensaje en pantalla: "Se ha creado una sala de partido. Ahora otros jugadores pueden unirse a ella". Cuando otro jugador acceda a la sala, deberá seleccionar un personaje y esperar. Cuando todos los jugadores estén listos, resalta Empezar y pulsa el botón **X** para confirmar.

BUSCAR SALAS

Aparecerá una lista de las salas de partido disponibles. Elige una sala específica y selecciona Unirse para entrar.

COMPARTIR JUEGO

Comparte una partida de Everybody's Tennis™ con un amigo que todavía no tenga el juego. Para activar la función Compartir juego, sigue los siguientes pasos:

- Enciende el interruptor WLAN del sistema PSP™.
- En el menú XMB™, selecciona Ajustes, Ajustes de red, Modo Ad hoc y Automático.
- Si los jugadores no pueden conectarse, asegúrate de que los sistemas PSP™ estén en el mismo canal: elige Canal 1, Canal 6 o Canal 11.
- Una vez conectados, mantened los sistemas PSP™ a 10 metros de distancia como máximo.

Enviar el juego

- Aparecerá en pantalla el siguiente mensaje: ¿Usar Compartir juego?. Selecciona Sí.
- Espera a que el otro jugador envíe una solicitud.
- Cuando llegue la solicitud, sigue los mensajes en pantalla hasta que se envíen los datos necesarios. Pulsa el botón **X** para acceder a la pantalla Crear sala. Cambia los ajustes del partido y selecciona Hecho.

Recibir el juego

- En el menú XMB™, selecciona Juego y, a continuación, Compartir juego. El sistema PSP™ buscará automáticamente otro sistema PSP™ del que recibir datos.
- Selecciona el sistema PSP™ del que quieres recibir datos y envía una solicitud. Cuando se acepte la solicitud, comenzará la transferencia de datos.
- Cuando se complete la transferencia de datos, la versión compartida de Everybody's Tennis™ se iniciará automáticamente.
- Selecciona Nueva partida en la pantalla del título y, a continuación, elige una sala para comenzar el partido.
- De aquí en adelante, puedes volver a la versión compartida de Everybody's Tennis™ de manera rápida y sencilla a través del menú XMB™: selecciona el icono  y, a continuación, la opción Memory Stick™.

Si te pierdes, resalta y selecciona ¿Cómo funciona? para leer información más detallada sobre la función de Compartir juego.

AVISO: para recibir la versión compartida de Everybody's Tennis™, hacen falta al menos 59 MB de espacio libre en el Memory Stick™.

EMPAREJA

Juega un partido de dobles cooperativo con otro jugador en el modo Historia o como compañero de dobles en el modo Exhibición.

- Si eres el jugador en el modo Historia o Exhibición, elige el icono de amigo en la pantalla Elegir compañero.
- Si eres el jugador que quiere unirse, selecciona Emparejar en la opción Tennis With Everybody. Cuando aparezca en pantalla un jugador que necesite tu ayuda, pulsa el botón X.
- Entonces, el jugador que ya está en el modo Historia o Exhibición podrá seleccionar al nuevo jugador como compañero.

HISTORIAL

Pulsa el botón de dirección , ,  o  para consultar tus estadísticas de todos los partidos de Tennis With Everybody. Pulsa el botón  o  para cambiar las opciones y pulsa el botón  para confirmar.

TRAJE

Dale un aspecto más llamativo a tu personaje. Pulsa el botón  para elegir entre una gran selección de camisas, pantalones, ropa de deporte y sombreros.

TIENDA

Utiliza los puntos que has obtenido para comprar más objetos, desde piezas de equipo necesarias, como una raqueta o mochila, hasta accesorios graciosos como una nariz de payaso roja.

ESTADÍSTICAS

Consulta tus estadísticas de vez en cuando para comprobar qué tal vas. ¿Cuántos aces de servicio y drives le has lanzado al rival? ¿Cuántas medallas has ganado? Sólo aquí lo sabrás.

OPCIONES

Consulta y modifica las distintas opciones de juego. Si no seleccionaste la opción Instalar datos en la pantalla del título, puedes hacerlo aquí. Pero recuerda: hacen falta al menos 340 MB de espacio libre en el Memory Stick™.

¡APRENDE A JUGAR AL TENIS POR TU CUENTA!

No hace falta que seas todo un experto para disfrutar de Everybody's Tennis™, pero sí deberás dominar ciertas técnicas básicas si quieres llegar a lo más alto.

GOLPEAR LA BOLA

Para convertirte en un grande del tenis, lo primero es aprender a golpear la bola. Cuando se aproxime, colócate cerca de donde crees que va a botar. En todo momento, te rodearán las cuatro esquinas de un cuadrado transparente: este cuadrado indica hasta dónde puedes llegar con un drive o un revés. Asegúrate de que la bola caiga dentro del cuadrado antes de intentar golpearla, o seguramente se te escapará.

COLOCACIÓN DEL GOLPE

Antes de devolver la bola, aparecerá un "punto de impacto" rojo en la pista del rival para que te hagas una idea de dónde va a botar la bola. Puedes cambiar la dirección del golpe pulsando el botón , ,  o  en el momento exacto en que golpees la bola. Si no golpeas en ninguna dirección en concreto, la bola irá directa al frente.

ELEGIR EL GOLPE ADECUADO

Te será difícil ganar puntos si siempre utilizas el mismo golpe. Observa detenidamente a tu rival y ejecuta el golpe adecuado en cada momento.

EFFECTO

Pulsa el botón  para ejecutar un tiro rápido de trayectoria alta y mucho rebote.

CORTADO

Pulsa el botón  para ejecutar un golpe más lento con un ángulo más bajo y tu rival lo pasará mal para devolverlo.

GLOBO

Pulsa el botón  para ejecutar un golpe lento y muy alto que caerá detrás de tu rival si se acerca demasiado a la red.

DEJADA

Pulsa el botón  y el botón  a la vez para realizar una dejada. La pelota debería botar en la parte frontal de la pista de tu rival, pero puede golpear la red con bastante facilidad.

VOLEA

Si golpeas la bola antes de que bote, ejecutarás una volea. Las voleas son golpes potentes que pueden variar: pulsa el botón  para realizar una volea rápida, el botón  para ejecutar una volea lenta y el botón  para una volea globo.

GOLPE ASCENDENTE

Pulsa el botón  para ejecutar un golpe ascendente. Es más potente que un golpe con efecto y solo se puede conseguir si golpeas la bola en el momento perfecto. Para obtener más información, consulta la sección Golpear en el momento adecuado que aparece más adelante.

SMASH

Un smash es un golpe devastador muy difícil de devolver. Cuando puedas ejecutar un smash, aparecerá un círculo amarillo en tu lado de la pista. Pulsa el botón **X** cuando estés dentro del círculo amarillo para lanzar un smash demoledor.

GOLPE DE CARGA

Si puedes predecir dónde va a botar la bola, desplázate hasta allí y no te muevas. Cuanto más tiempo permanezcas sin moverte, más se "cargará" tu golpe, de manera que cuando devuelvas la bola irá directa a la pista de tu rival con excelente precisión.

DESLIZAMIENTO

Si intentas golpear la bola cuando está fuera de tu alcance, ejecutarás un deslizamiento. Los deslizamientos son golpes sin mucho control, pero que suelen bastar para enviar la bola al otro lado de la red.

GOLPEAR EN EL MOMENTO ADECUADO

Aunque elijas el golpe adecuado, podrías pifiarla si no golpeas la bola en el momento perfecto. Si la golpeas pronto, cuando está demasiado lejos, se desviará hacia la izquierda. Si la golpeas tarde, cuando está detrás tuya, se desviará hacia la derecha*. Observa los iconos que aparecen en pantalla para indicarte la precisión del golpe: una tortuga significa que golpeas demasiado lento, una liebre significa que golpeas demasiado rápido y la nota musical, que lo haces en el momento perfecto.

Además, estate atento cuando devuelvas la bola a la pista del rival. A la izquierda y derecha del punto de impacto rojo verás unas sombras rosas y verdes. La zona rosa indica dónde botará la bola si la golpeas demasiado pronto y la verde, donde botará si la golpeas tarde. Estas señales de color te ayudarán a ejecutar buenos golpes en el momento perfecto, pero deberás reaccionar a la velocidad del rayo para sacarles el máximo partido.

*Esto es así si eres diestro. Si eres zurdo, la bola se desviará al lado contrario. Es muy fácil cambiar los ajustes a jugador zurdo en la pantalla **Elige personaje**.

PUNTUACIONES DE TENIS

En un partido de tenis, el sistema de puntuación es el siguiente:

Ningún punto	0
Un punto	15
Dos puntos	30
Tres puntos	40

JUEGO, SET Y PARTIDO

- El servidor cambia en cada juego.
- Consigue cuatro puntos para ganar el juego.
- Cuando ambos jugadores tienen el mismo número de puntos a partir de 40-40 (tres puntos cada uno), la puntuación se denomina Deuce.
- Consigue un punto durante el Deuce y te harás con la ventaja. Si ganas el segundo punto, el juego será tuyo.
- Gana un número específico de juegos para hacerte con el set.
- Gana un número específico de sets para hacerte con el partido.

REGLAS DE LA MUERTE SÚBITA

- Para ganar un set, tienes que derrotar a tu rival con dos juegos de ventaja. Por ejemplo, en un partido de cuatro sets, tienes que ganar con una puntuación de 4-2 o más.
- Si ambos llegáis al juego final con el mismo número de victorias, se declara la muerte súbita. En un partido de cuatro sets, por ejemplo, se produce si la puntuación es de 4-4 juegos.
- En una situación de muerte súbita, los puntos se cuentan así: 1, 2, 3, etc. El primer jugador que gane siete puntos o más, con dos de ventaja, se hace con el set.

REGLAS DEL SERVICIO

Al servir se debe hacer botar la bola en el cuadro de servicio del rival, a la diagonal del servidor. Si la bola golpea en la red y bota en el cuadro de servicio, se concede un "let" y el servidor puede volver a efectuar el servicio. Si la bola no bota en el cuadro de servicio o golpea la red y bota en la pista del servidor, se produce una falta. Si sucede lo mismo otra vez, se produce una "falta doble" y el restador gana el punto.

SERVICIOS SENSACIONALES

- El servicio puede hacerte ganar o perder un punto. Perfecciona tu técnica y conseguirás lanzar aces en un periquete.
- Antes de efectuar un servicio, pulsa el botón , ,  o  para seleccionar la posición del golpe.
- Pulsa el botón ,  o  para lanzar la bola al aire. Antes de golpearla, todavía puedes pulsar el botón , ,  o  para seleccionar la posición del golpe.
- Pulsa el botón  para ejecutar un servicio de efecto, el botón  para ejecutar un servicio cortado o el botón  para ejecutar un servicio plano (si lo has desbloqueado, por supuesto).

ACES DE SERVICIO

El "ace de servicio" se produce cuando el servidor gana el punto porque el receptor no es capaz de devolver la bola.

ESTILOS DE JUEGO

En general, cada personaje de Everybody's Tennis™ puede categorizarse en uno de los siguientes estilos de juego únicos. ¿Qué estilo adoptarás para llegar a lo más alto?

JUGADOR VERSÁTIL

Un jugador versátil hace uso de toda la pista. Observa detenidamente la posición del rival y golpea la bola donde le resulte difícil llegar.

JUGADOR DE BASE

Un jugador de base se mueve a la izquierda y a la derecha por la base y pocas veces se acerca a la red. Alterna golpes cortos y largos para engañar al rival.

JUGADOR DE RED

Un jugador de red se mantiene muy cerca de la red y golpea de manera agresiva. Utiliza voleas y smashes rápidos para contraatacar los golpes del rival.